

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah alat untuk menciptakan kehidupan suatu negara yang berfungsi sebagai harapan untuk melahirkan kemampuan manusia yang bermutu dapat menjadikan negara mempunyai kedudukan di mata dunia (N. Astri et al., 2022). Pendidikan berperan penting dalam diri manusia sekaligus membuktikan bahwa pendidikan tidak hanya berhenti pada satu generasi saja tetapi pendidikan akan terus berkesinambungan pada generasi masa lalu maupun generasi saat ini bahkan untuk generasi yang akan datang. Pendidikan dapat mendorong manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri, orang disekitar kita, maupun bagi bangsa dan negara. Pendidikan harus dijadikan sebagai prioritas utama karena kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kemajuan pendidikan.

Kurikulum Merdeka merupakan konsep kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan serta lingkungan belajar peserta didik. Dengan memberikan keleluasaan kepada pendidik, Kurikulum Merdeka memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, minat,

Pendidikan merupakan salah satu lembaga yang berusaha untuk membangun masyarakat dan menciptakan watak bangsa secara berkelanjutan. Hal ini bertujuan untuk membentuk kepribadian, mental, dan intelek yang diperlukan untuk membentuk masyarakat yang utuh. Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci dalam mencapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Di Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan mempersiapkan generasi muda agar mampu nantinya bersaing di tingkat global. Dalam konteks ini, pentingnya proses pembelajaran yang efektif menjadi sangat jelas. Proses ini mencakup berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk mengoptimalkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan sesuai. Pembelajaran sendiri merupakan perpaduan antara proses belajar dan mengajar. Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungannya dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono, 2013:74). Dalam pelaksanaannya, proses belajar mengajar melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang bertujuan menghasilkan perubahan pada peserta didik, seperti dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari belum memiliki kemampuan menjadi mampu, serta dari belum terdidik menjadi lebih terdidik dan berkompeten. Keberhasilan suatu pembelajaran bergantung pada pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Dalam suatu proses pembelajaran tidak akan lepas dengan adanya peran guru. Guru merupakan salah satu komponen yang memegang peranan sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu indikator keberhasilan seorang guru adalah kemampuan dalam mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang akan diajarkan. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga siswa akan tertarik untuk belajar. Hal ini juga diikuti dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan dan mengembangkan ide-ide kreatif guna meningkatkan antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menciptakan media pembelajaran dapat dikaitkan dengan salah satu pilar pendidikan UNESCO, yaitu *"Learning to Know"*. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi proses belajar, tetapi juga dapat pemahaman siswa, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa terlibat secara aktif dengan media pembelajaran, mereka akan cenderung lebih mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, sehingga hasil belajar menjadi optimal. Hasil belajar merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan yang mencerminkan pencapaian dan pemahaman

peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya diukur dengan nilai atau skor, tetapi juga mencakup penguasaan kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang relevan dengan kurikulum yang diterapkan.

Standar nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa disebut dengan PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan pendekatan penilaian yang menggambarkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditentukan. Dalam muatan IPAS, siswa diharapkan memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang optimal dengan mencapai ketuntasan minimal 80% dengan predikat baik (Kemendikbudristek BSKAP,2022:35). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep, penerapan ketrampilan, serta pengembangan karakter siswa menjadi sangat penting dalam mencapai tujuan tersebut.

IPA merupakan salah satu bidang studi yang ada pada kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang digabungkan adalah ilmu yang memfokuskan pemahaman materi mengenai makhluk yang hidup dan benda mati di dunia ini. Pada mata pelajaran IPAS ini mencakup dua gabungan muatan didalamnya antara lain muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam) dan muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang ditujukan kepada siswa kelas V di SD No 1 Kapal. Diharapkan dengan adanya media ini, siswa dapat lebih memahami muatan IPA, khususnya pada topik makanan dan minuman.

Dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung melalui suatu

penilaian atau pengukuran hasil belajar yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dalam dunia pendidikan, secara nasional untuk pengukuran hasil belajar peserta didik digunakan pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan). Dari PAP ini akan menentukan hasil kelulusan siswa dengan menggunakan patokan, jika siswa sudah memenuhi patokan tersebut maka akan dinyatakan dengan berhasil, tetapi bila siswa belum memenuhi maka akan dikatakan gagal atau belum.

Tabel 1.1
Penilaian Pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan)
dengan Skala 5 (Agung, dkk 2022:112)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Selasa, 22 Oktober 2024 bersama wali kelas V, beliau menyampaikan bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Adapun permasalahannya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi topik memakan dan dimakan dikarenakan cakupan materi yang sangat padat yang dimana, pada materi topik memakan dan dimakan mengandung banyak hafalan mengenai tampilan rantai makanan dalam ekosistem sehingga siswa tidak dapat menguasai keseluruhan materi dengan maksimal. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, dari jumlah siswa di kelas V yakni 20 siswa yang ada, 20 siswa mendapatkan hasil rata-rata IPAS 60,6 dari rata-rata tersebut termasuk ke dalam kategori masih kurang dari KKTP muatan IPA yang diberikan oleh sekolah yakni

80. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh siswa, hasil belajar dalam mata pelajaran IPA belum memenuhi standar BSKAP.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Data Siswa Kelas V

No	Nama siswa	Nilai
1.	Fairuza Un Haya	Tuntas
2.	I Agus Dimas Radhitya Putra	Belum Tuntas
3.	I Kadek Dipa Danendra	Tuntas
4.	I Kadek Dwi Radithya Putra	Belum Tuntas
5.	I Kadek Khesawa Adi Winanda	Belum Tuntas
6.	I Ketut Gede Agus Dharma Kartika	Belum Tuntas
7.	I Made Bagus Dwipayana	Belum Tuntas
8.	I Made Juna Arta Wijaya	Tuntas
9.	I Nyoman Adhi Surya Pradnyana	Belum Tuntas
10.	Ida Ayu Puspa Candra Kirana	Belum Tuntas
11.	Ida Ayu Putu Intan Maheswari	Tuntas
12.	Ida Bagus Gede Abi Bija Aksara	Belum Tuntas
13.	Kadek Dwi Cahya Purnama	Belum Tuntas
14.	Ni Ketut Evi Widianari	Belum Tuntas
15.	Ni Ketut Prila Mahayani	Tuntas
16.	Ni Komang Ayuni Puspita	Belum Tuntas
17.	Ni Made Prita Radha Dewi	Belum Tuntas
18.	Nyoman Tri kayana Wiryamanta	Belum Tuntas
19.	Putu Januari Ani	Belum Tuntas
20.	Raissa Un Hana	Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel 1.1 Rekapitulasi Data Siswa Kelas V, dapat dijelaskan bahwa dari total 20 siswa, terdapat 5 siswa yang memperoleh hasil tuntas dalam pembelajaran, sedangkan 15 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yaitu 75% dari total siswa, masih belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Sementara itu, hanya 25% siswa yang telah berhasil memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Data ini menjadi indikator penting bahwa perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran agar lebih banyak siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada proses pembelajaran di kelas wali kelas V menyatakan masih merasa nyaman menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yaitu seperti menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran akibatnya, siswa cenderung sulit dalam memahami materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran wali kelas V hanya menggunakan media berupa papan tulis dan juga buku sebagai panduan tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terlihat bahwa karakteristik siswa di SD No.1 Kapal selama proses pembelajaran kurang kondusif. Terdapat kurangnya antusiasme siswa dalam belajar dan memahami materi, siswa tampak cepat bosan, serta kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga masih kurang bervariasi dalam pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari keadaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V memerlukan media relevan dan menarik yang akan digunakan dalam topik muatan IPA materi Memakan dan Dimakan yang dimana media tersebut nantinya akan melibatkan peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan tentunya menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik dalam memahami materi pembelajaran yang nantinya akan mampu meningkatnya hasil belajar siswa. Berpijak dari permasalahan tersebut, dalam penelitian ini diupayakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran IPA berupa media pembelajaran interaktif dengan topik memakan dan dimakan berbasis pendekatan *kontekstual* pada kelas V sekolah dasar.

Menurut Rusmiati dkk (2013) Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang

menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dilibatkan secara langsung melalui pengalaman, observasi, dan keterlibatan dalam situasi yang autentik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri terhadap konsep yang diajarkan. Proses ini menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa mampu menghubungkan pelajaran dengan kondisi dan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka.

Prinsip utama dalam pendekatan kontekstual adalah pembelajaran bermakna, konstruktivisme, keterlibatan sosial, pemodelan, refleksi, penilaian autentik, dan adanya hubungan langsung dengan dunia nyata. Dalam praktiknya, guru dapat menggunakan berbagai strategi seperti diskusi kelompok, eksperimen, studi kasus, proyek, hingga simulasi yang mencerminkan situasi dunia nyata. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang esensial.

Penggunaan pendekatan kontekstual sangat tepat diterapkan pada tingkat sekolah dasar, karena pada usia tersebut siswa masih dalam tahap perkembangan konkret-operasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung daripada penjelasan abstrak. Oleh karena itu, pendekatan kontekstual menjembatani pembelajaran yang lebih relevan dan menyenangkan. Siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari bukanlah sesuatu yang jauh dari kehidupan mereka, melainkan memiliki makna dan manfaat nyata. Hal ini tidak

hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Kaitan kontekstual dengan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) terletak pada kemampuannya menjembatani konsep-konsep abstrak dengan realitas kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan kontekstual menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan dan pengalaman nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Media pembelajaran interaktif, seperti simulasi digital, video animasi, atau permainan edukatif, memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep IPAS secara aktif melalui pengalaman visual, audio, dan kinestetik. Misalnya, dalam memahami siklus air atau interaksi sosial dalam masyarakat, media interaktif dapat menyajikan skenario yang menyerupai situasi nyata, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendekatan kontekstual mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) menekankan pada keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, baik dalam lingkungan sosial, alam, maupun kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan pemahaman melalui pengalaman langsung, refleksi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menghubungkan konsep akademik dengan penerapan

praktis, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat hafalan semata.

Dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), pendekatan kontekstual menjadi sangat penting karena IPAS merupakan mata pelajaran yang berakar kuat pada fenomena alam dan sosial yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan pendekatan kontekstual membantu siswa untuk tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman nyata, seperti perubahan cuaca, lingkungan tempat tinggal, interaksi sosial, serta masalah ekosistem dan sumber daya alam. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran, memperkuat daya pikir kritis, serta membentuk keterampilan pemecahan masalah pada siswa. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan bermakna, serta membantu siswa mengembangkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian akan dilakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Topik Memakan Dan Dimakan Muatan IPA Kelas V SD No 1 Kapal”.Diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk memahami topik materi memakan dan dimakan Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan buku paket sebagai acuan patokan dalam pembelajaran
- 2) Masih kurangnya motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran di kelas terkait pembelajaran IPA
- 3) Masih kurangnya guru dalam menerapkan media pembelajaran IPA dalam bentuk digital yang lebih menarik
- 4) Kurangnya pemahaman siswa dalam muatan IPA khususnya pada topik materi memakan dan dimakan, hal ini dilihat dari menurunnya hasil belajar siswa.
- 5) Pembelajaran berlangsung lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
- 6) Kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan variasi media pembelajaran IPA dalam bentuk digital yang menarik minat belajar siswa
- 7) Belum adanya upaya guru dalam membuat media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran IPA

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat diselesaikan secara optimal. Peneliti menyelesaikan masalah melalui upaya pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis Pendekatan *Kontekstual* Topik Materi Memakan Dan Dimakan Muatan IPA Kelas V SD No 1 Kapal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kualitas rancang bangun media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* pada topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kualitas rancang bangun media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* pada topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* pada topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* pada topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* pada topik materi memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal ?

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan berupa media pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti dengan harapan media tersebut nantinya akan mampu diaplikasikan kembali oleh guru dan diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dalam memahami materi.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang akan dipaparkan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami topik materi memakan dan dimakan muatan IPA yang akan dibantu menggunakan media pembelajaran interaktif

berbasis pendekatan kontekstual sehingga nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik materi memakan dan dimakan siswa kelas V ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik

c. Bagi kepala sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan suatu sebagai dasar pertimbangan oleh kepala sekolah dalam penetapan kebijakan yang tepat dalam mengembangkan kemampuan guru yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan *kontekstual* muatan IPA topik materi memakan dan dimakan

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi serta memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang lebih baik kedepannya.

1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan produk ini, yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada muatan IPA materi memakan dan dimakan. Media ini berfungsi sebagai media alternatif yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar serta membuat proses pembelajaran semakin menarik dan mampu menarik minat siswa untuk belajar sehingga siswa akan memperoleh peningkatan terhadap hasil belajarnya.

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan media sederhana berupa media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada topik memakan dan dimakan muatan IPA kelas V SD No 1 Kapal
2. Materi yang disajikan dalam bentuk PPT interaktif digital
3. Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembuatannya.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual ini dipaparkan di depan kelas dan para siswa boleh membawa handpone/laptop yang digunakan untuk mengaksesnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi, dari segi karakteristik siswa, pembelajaran di kelas terlihat kurang kondusif, dengan rendahnya antusiasme siswa dalam memahami materi, cepatnya kebosanan dan kurangnya ketertaikan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru yang hanya menggunakan papan tulis dan

buku ajar konvensional tidak mampu menarik perhatian siswa, dan penggunaan media pembelajaran digital yang disiapkan kurang relevan dan menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini tentu berpengaruh negatif pada hasil belajar siswa, yang tercermin dari rendahnya pemahaman dan pencapaian akademis mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan *kontekstual* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Dengan media ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tampilan materi dalam bentuk media interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan, membantu siswa memahami bentuk organ dengan jelas, dan mengurangi kesalahpahaman dengan visualisasi. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, baik dari segi pemahaman materi maupun pencapaian akademis.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Penelitian Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik makanan dan minuman muatan IPA kelas V SD No. 1 Kapal ini memiliki asumsi dan keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1.9.1. Asumsi pengembangan

Adapun asumsi dalam proses pengembangan produk ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik memakan dan dimakan muatan IPA mampu menarik minat siswa serta meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik memakan dan dimakan muatan IPA dapat meningkatkan daya berfikir kritis siswa untuk memudahkan serta memahami konsep materi pembelajaran. Hal ini berpotensi meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, yang pada akhirnya akan tercermin dari hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik memakan dan dimakan muatan IPA topik materi memakan dan dimakan ini dapat membantu guru dalam memaparkan suatu materi serta diharapkan dengan adanya Media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik memakan dan dimakan ini dapat membuat semua siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga nantinya siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran berlangsung.
- 4) Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual topik memakan dan dimakan muatan IPA materi topik memakan dan dimakan pada SD No.1 Kapal

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan kontekstual dirancang khusus hanya untuk siswa kelas V di SD No 1 Kapal
- 2) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *interaktif* berbasis pendekatan kontekstual hanya dibuat satu muatan pelajaran yaitu muatan IPA materi topik memakan dan dimakan
- 3) Penyebaran produk hasil dari penelitian pengembangan ini terbatas karena hanya dapat dikembangkan di SD No 1 Kapal, dikarenakan keterbatasan lokasi penelitian.

1.10 Definisi istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran adalah semua hal yang dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan, membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, dengan tujuan memfasilitasi proses belajar siswa. Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai definisi dari media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan syarat-syarat media pembelajaran yang layak diterapkan.
- 2) Media Pembelajaran Interaktif adalah media dengan pengontrol yang dapat berinteraksi dengan pengguna, memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang mereka butuhkan.

- 3) Kontekstual merupakan pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengaitkan pembelajaran yang sedang siswa pelajari dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk lebih kreatif menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa dan juga mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari
- 4) Hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah hasil kemampuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, khususnya dalam mata Pelajaran IPA. Muatan IPA mempelajari tentang makhluk hidup dan benda tak hidup yang berada di alam semesta. Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai Hasil belajar IPA, definisi IPA, tujuan muatan IPA dan topik materi Memakan Dan Dimakan pada muatan IPA.